

***BOYOLALI HISTORICAL PARK* SEBAGAI PENGEMBANGAN
TAMAN SONOKRIDANGGO**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

KARTIKA SARI

D 300 130 002

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

***BOYOLALI HISTORICAL PARK* SEBAGAI PENGEMBANGAN
TAMAN SONOKRIDANGGO**


PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

KARTIKA SARI
D 300 130 002

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



Ir. Indrawati, M.T
NIK .996

HALAMAN PENGESAHAN

***BOYOLALI HISTORICAL PARK* SEBAGAI PENGEMBANGAN TAMAN SONOKRIDANGGO**

Oleh :

KARTIKA SARI
D300130002

Telah dipertahankan di depan DewanPenguji
Fakultas Teknik Progam Studi Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jumat, 21 Juli 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. Ir. Indrawati, M.T
(Dosen Pembimbing)
2. Dr. Ir. Qomarun, M.M
(Dosen Penguji I)
3. Suryaning Setyowati, S.T., M.T
(Dosen Penguji II)

(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta


Ir. Sri Sunarjono, M.T., Ph.D
NIK.682



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana atau untuk memperoleh hibah di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, 21 Juli 2017

Yang membuat pernyataan



(Kartika Sari)
D 300 130 002

BOYOLALI HISTORICAL PARK SEBAGAI PENGEMBANGAN TAMAN SONOKRIDANGGO

Abstrak

Taman Sonokridanggo merupakan Taman Kota yang berada di pusat kota Kabupaten Boyolali. Didalamnya terdapat fasilitas – fasilitas yang berpotensi seperti Rumah Arca Boyolali, Hutan Kota Sonokridanggo, Mini Zoo, lapangan tenis, TK Islam Al-Hasbi dan potensi sekitar lokasi seperti Bangunan Heritage, Bundaran Simpang Lima Boyolali, Perpustakaan Daerah, dan Sungai Kalongan. Melalui analisis Evaluasi Purna Huni (EPH) dapat disimpulkan untuk melakukan pemindahan, revitalisasi, konservasi, dan pengembangan. Pengembangan dilakukan dengan memberi akses menuju potensi sekitar dan menambah bangunan baru. Bentuk dari pengembangan tersebut yaitu *Boyolali Historical Park* (BHP) dengan mengangkat sejarah Kota Boyolali sebagai elemen landscape menjadikan daya tarik yang mengedukasi. Penerapan konsep *Diorama*, *Serial Vision*, dan *High-Tect Museum* menjadi sarana edukasi Historis Boyolali. Dengan adanya BHP sebagai pengembangan dari Taman Sonokridanggo diharapkan dapat melestarikan peninggalan sejarah berupa warisan budaya, sehingga menjadi daya tarik rekreasi yang informatif dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat Boyolali.

Kata Kunci: Evaluasi Purna Huni, Revitalisasi, Konservasi, Diorama, Serial Vision, Historis.

Abstract

Sonokridanggo Sonokridanggo Park is a City Park located in downtown Boyolali. There are potential facilities such as Rumah of Arca Boyolali, Sonokridanggo of Forest City, Mini Zoo, tennis court, Al-Hasbi Islamic Kindergarten and potential around locations such as Heritage Building, Simpang Roundabout: Five Boyolali, Regional Library, and Kalongan River. Through the analysis of Post Occupancy Evaluation (EPH) it can be concluded to do displacement, revitalization, conservation, and development. The development was done by giving access to the surrounding potential and add new building that is Boyolali Historical Park (BHP) with City of Boyolali as the element of landscape makes the attraction of educating. Application of the concept of Diorama, Serial Vision, and High-Tect Museum became educational tools Historical Boyolali. With the BHP as the development of Sonokridanggo Park will be expected to preserve the heritage of cultural heritage, so it becomes an informative recreational and can improve the economy of Boyolali society.

Keywords: Post Occupancy Evaluation, Revitalization, Conservation, Diorama, Serial Vision, Historical.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Boyolali mempunyai banyak potensi kebudayaan dan sumber daya alam yang indah karena memiliki topografi yang merupakan pegunungan. Tanahnya yang subur membuat banyak tumbuhan serta bunga-bunga tumbuh berkembang dengan baik. Oleh karena itu, pertanian pun

menjadi unggulan di Boyolali. Selain itu taman – taman menjadi pelengkap yang memperindah ruang terbuka hijau di sekitar kota. Salah satunya adalah Taman Sonokridanggo.

Taman Sonokridanggo merupakan Taman Kota yang berada di pusat kota Kabupaten Boyolali. Dahulu Taman Sonokridanggo terdapat berbagai fasilitas berupa lapangan tenis, lapangan basket, air mancur, beberapa kandang penangkaran satwa dan juga terdapat taman kanak-kanak (TK) didalamnya sebagai elemen lanskap. Akan tetapi pembangunan Simpang Lima Bundaran Boyolali yang berada disisi Barat taman mengambil alih sedikit lahannya, sehingga lapangan basket saat ini berubah menjadi jalan lingkaran bundaran. Selain itu Bupati Boyolali telah membangun lapangan tenis di lokasi lain yang lebih besar, sehingga para atlet tenis yang dahulu bermain tenis disini kini berpindah ke lapangan tenis baru sehingga lapangan tenis di Sonokridanggo menjadi sepi dan usang.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat yaitu bagaimana melakukan pengembangan pada Taman Sonokridanggo dan memanfaatkan potensi sekitar dari hasil Evaluasi Purna Huni.

1.3 Tujuan

Tujuan perencanaan dan perancangan *BOYOLALI HISTORICAL PARK* yaitu memberikan penghubung antara Taman Sonokridanggo dengan potensi sekitar dan mengembangkan melalui hasil analisis Evaluasi Purna Huni dengan menjadikan elemen landscape sebagai edukasi historis.

2. METODE

Metode yang digunakan antara lain :

1) Data Primer

- **Observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan langsung kepada kondisi Taman Sonokridanggo mengenai kondisi eksisting, dan potensi yang ada, serta faktor pendukung sekitar.

- **Evaluasi Purna Huni**

Memberikan penilaian pada potensi yang ada didalam tapak Taman Sonokridanggo berdasarkan aspek perilaku, aspek fungsional, dan aspek teknis.

- **Wawancara**

Mewawancarai tokoh yang berkompeten dan mengetahui akan sejarah Boyolali.

2) Data Sekunder

- **Studi Literatur**

Mencari studi pustaka dan referensi yang berhubungan dengan obyek yang dibahas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan akan isinya.

- Studi Komparasi

Melakukan perbandingan pada suatu obyek yang dikaji dengan melihat kesamaan yang ada, digunakan sebagai referensi hasil perencanaan dan perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Site Lokasi

Pengembangan Taman Sonokridanggo dengan kawasan Simpang Lima Bundaran Boyolali mempunyai luasan site 42.350 m². Terletak pada Jalan Raya Boyolali – Semarang dengan batasan site yaitu Batas Utara : Sungai Kalongan, permukiman warga, Batas Timur : Permukiman warga, Batas Selatan : Jl. Pemuda, Batas Barat : Permukiman warga.

3.2 Analisa Lokasi

Hasil dari analisis Evaluasi Purna Huni (EPH) pada fasilitas yang berada dilokasi yaitu :

Tabel 1 Evaluasi Purna Huni Taman Sonokridanggo

No	Fasilitas	Hasil
1	Tempat Parkir	Diperbaiki
2	Rumah Arca Boyolali (Museum Mini)	Dikonservasi
3	Lapangan Tennis	Dihilangkan
4	TK Islam Al-Hasbi	Dipindahkan
5	Tempat Permainan Anak-anak	Diperbaiki
6	Kantin	Diperbaiki
7	Toilet	Diperbaiki
8	Kandang Hewan	Direvitalisasi
9	Joglo	Diperbaiki
10	Air Mancur	Diperbaiki
11	Gazebo	Diperbaiki
12	Sungai Kalongan	Direvitalisasi
13	Bangunan Heritage sekitar Taman Sonokridanggo	Direvitalisasi
14	Hutan Kota Pada Taman Sonokridanggo	Direvitalisasi
15	Radio Merapi FM	Dipindahkan

Dari hasil analisis EPH dapat disimpulkan bahwa terdapat fasilitas – fasilitas yang perlu dipindah/ dihilangkan, dikonservasi, direvitalisasi dan dikembangkan. Pengembangan dilakukan pada fasilitas yang perlu diperbaiki.

3.3 Analisa dan Konsep Program Ruang

Tabel 2 Kebutuhan Ruang Fasilitas BHP

Jenis Fasilitas	Luas Ruang (m ²)	
	Outdoor	Indoor
BHP Playground	1876,8	
BHP Rafting		37,05
BHP Tower		232,6

kemiringan tanah pada sempadan sungai sehingga dibuat jogging track dengan batas atas muka air sungai.



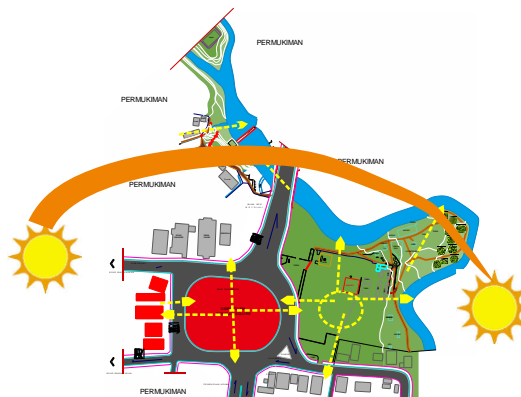
Gambar 2 Site Eksisting Dengan Garis Kontur Berwarna Putih
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.6 Analisa dan Konsep View

Dasar pertimbangan perencanaan kontur antara lain :

- Memperhatikan potensi view yang ada didalam maupun luar site.
- Memperhatikan irama antar sculpture.

Untuk konsep dari view yaitu perubah pendopo yang telah ada di site menjadi tempat duduk dengan kapasitas yang lebih besar dan tempat duduk menghadap Sungai Kalongan dan view sekitar agar pengunjung dapat menikmati view baik dengan waktu lama. Air mancur dan sculpture Arjuna Wijaya dijadikan satu kesatuan view dengan membuat BHP Laser Show dan menambah plaza. BHP Historic Theater menghadap Utara - Selatan untuk menghindari glare/silau matahari.



Gambar 3 Analisa View pada Site BHP
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.7 Analisa dan Konsep Pencapaian Tapak

Dasar pertimbangan perencanaan pencapaian tapak antara lain :

- Mengenal dengan jelas perbedaan antar jalur, tidak terjadi *cross circulation*.

- Memberikan kemudahan akses menuju site, Memberikan kenyamanan, keamanan dalam pencapaian.

Untuk konsep dari pencapaian tapak yaitu Jalur masuk/ ME kendaraan bermotor tidak dipindahkan untuk menghindari kemacetan di bundaran simpang lima. Terdapat konsep entrance antara lain ME (Main Entrance), SE (Second Entrance), Jalur Pedestrian. Tetap menggunakan parkir sebelumnya dan menambah luasan parkir.



Gambar 4 Analisa Konsep Pencapaian
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.8 Analisa dan Konsep Zonifikasi

Dasar pertimbangan perencanaan pencapaian tapak antara lain :

- Kegiatan didalam, dan sekitar site.
- Kebutuhan ruang.

Untuk konsep dari zonifikasi yaitu Zonasi disesuaikan dengan aktifitas manusia baik pengunjung maupun pengelola, menjadi zona penerimaan, zona penunjang, zona pengelolaan, zona servis.



Gambar 5 Analisa Konsep Zonifikasi
Sumber : Analisa Penulis, 2017

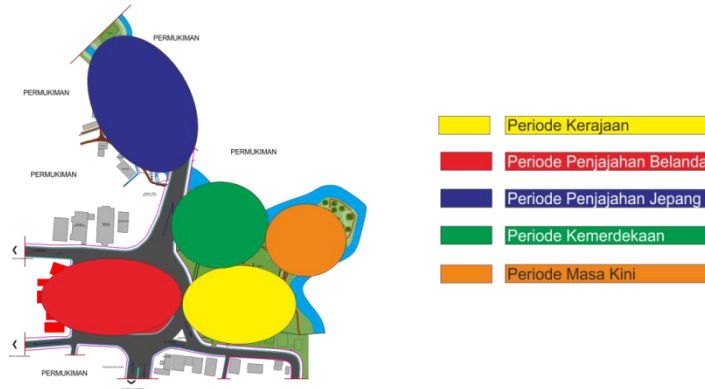
3.9 Analisa dan Konsep Sirkulasi

Dasar pertimbangan perencanaan sirkulasi antara lain :

- Sirkulasi sesuai kebutuhan pengunjung.

- Kemudahan, keamanan, kenyamanan untuk menuju site.

Untuk konsep dari sirkulasi yaitu Memperbaiki pola jalur masuk, keluar serta didalam taman. Membuat terowongan bawah tanah sebagai penghubung bangunan dengan taman. Alur sirkulasi menjadi Serial Vision dengan desain elemen landscape yang menyesuaikan zona periodenya yaitu periode Kerajaan, Belanda, Jepang, Kemerdekaan, dan Masa Kini.



Gambar 6 Zonasi Serial Vision
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.10 Analisa dan Konsep Kebisingan

Dasar pertimbangan perencanaan kebisingan antara lain :

- Sumber bunyi berasal dari luar site.
- Kenyamanan bagi pengunjung

Untuk konsep dari kebisingan yaitu Mereduksi kebisingan melalui elemen-elemen landscape berupa tanaman-tanaman yang dapat meredam suara yang diletakan pada pagar depan. Perletakan Mushola pada tengah site, untuk mengurangi kebisingan dari sumber bising pada Bundaran Simpang Lima.



Gambar 7 Analisa Konsep Kebisingan
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.11 Analisa dan Konsep Pencahayaan

Dasar pertimbangan perencanaan pencahayaan antara lain :

- Mengidentifikasi spot-spot yang membutuhkan pencahayaan lebih untuk menciptakan suasana berbeda.

- Memberikan pencahayaan merata agar taman tidak disalah fungsikan.

Untuk konsep dari pencahayaan yaitu Ukuran lampu penerangan disesuaikan dengan jarak, tinggi lampu, dan kebutuhan penerangan. Menggunakan lampu memusat (spot light, downlight) pada obyek-obyek tertentu. Konsep *laser show* dengan menjadikan permainan sorotan lampu pada pancuran air menjadi daya tarik tempat rekreasi.



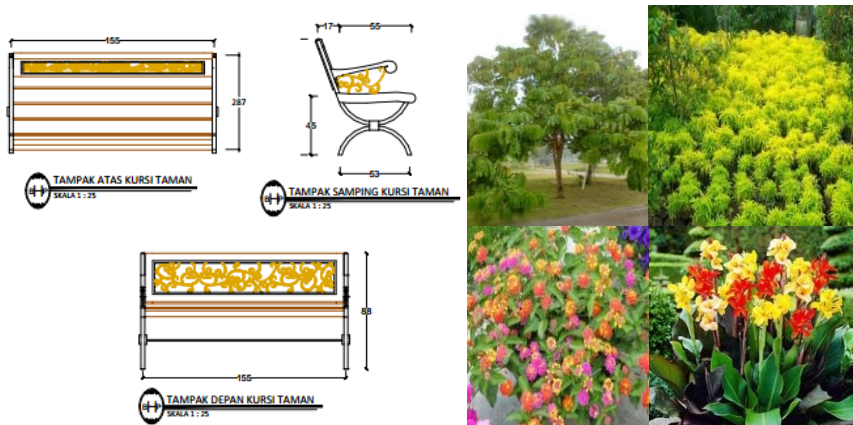
Gambar 8 Analisa Konsep Pencahayaan
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.12 Analisa dan Konsep Landscape

Pada analisa dan konsep landscape dibedakan menurut elemennya yaitu Hard material dan Soft material. Dasar pertimbangan perencanaan landscape antara lain :

- Landscape pada kondisi eksisting site.
- Jenis tanaman pada zona yang berbeda.

Mendesain elemen *hardscape* sesuai dengan konsep *Historical Park* dengan desain menyesuaikan Zona Serial Vision. Menambahkan tempat sampah disetiap spot – spot yang memungkinkan banyak pengunjung berkumpul. Mendesain pola paving yang dipadukan dengan batuan alam berfungsi sebagai terapi track . Membuat tempat duduk yang efisien tempat dan dapat melihat keberbagai view. Memberikan papan informasi dan papan petunjuk arah disekitar site. Untuk konsep dari pencahayaan yaitu Memilih komponen *softscape* yang sesuai dengan lingkungan dan menciptakan keindahan estetis.



Gambar 9 Analisa Konsep Hardscape dan Softscape
Sumber : Analisa Penulis, 2017

3.13 Analisa dan Konsep Struktur

Dasar pertimbangan perencanaan struktur antara lain :

- Kontur dalam site.
- Kepadatan tanah didalam site.

Untuk konsep dari struktur yaitu Penggunaan pondasi Batu Kali untuk bangunan berlantai 1 dan ukuran menyesuaikan kontur sehingga kedalaman dapat berbeda beda.

3.14 Analisa dan Konsep Utilitas

Analisa dan konsep utilitas meliputi :

- Sistem Jaringan Air Kotor

Air kotor dibedakan menjadi 2 yaitu black water dan grey water. Black water adalah saluran air kotor padat (feses) yang disalurkan melalui pipa PVC 4 inch menuju ke septictank. Grey water untuk saluran air kotor cair berupa air sabun, air bekas cuci, kemudian disalurkan menggunakan pipa PVC 3 inch menuju sumur peresapan/ riol kota.

- Sistem Jaringan Air Bersih

Dalam site akan menggunakan 2 sumber air bersih, yaitu sumur dan PDAM.

- Sistem Proteksi Kebakaran

Pencegahan dilakukan dalam bangunan dan pada kawasan luar bangunan, antara lain Hidran halaman dan hidran bangunan, Apar, Sprinkel bangunan, Sprinkel taman.

- Sistem Jaringan Listrik

Sumber listrik berasal dari PLN, jika terjadi kebakaran terdapat sumber listrik cadangan dari genset secara otomatis.

3.15 Analisa dan Konsep Tampilan Arsitektur

Dasar pertimbangan perencanaan tampilan arsitektur yaitu Bangunan yang berada pada site menyesuaikan konsep sekitar dan tema historis. Pola sirkulasi menjadi tampilan arsitektur. Konsep dari tampilan arsitektur antara lain :

- Bangunan menggunakan konsep kolonial kontemporer, yaitu dengan memasukan desain kolonial tetapi tidak meninggalkan kesan modern. Style bangunan disesuaikan zona serial vision.
- Menambahkan logo *Boyolali Historical Park* pada elemen landscape. Desain logo terinspirasi dari simbol - simbol yang dapat mengartikan sebuah sejarah yang ada di Boyolali, dan memasukan kepala sapi yang menjadi icon Kota Boyolali.
- Mendesain dengan konsep High-tect pada interior bangunan BHP High-tect Interactive Museum, dengan preseden dari bangunan Rattanakosin

- Penerapan Diorama pada interior Underground.



Gambar 10 Analisa Konsep Tampilan Arsitektur
Sumber : Analisa Penulis, 2017

4. PENUTUP

Perencanaan Boyolali Historical Park akan menghasilkan antara lain :

1. *Boyolali Historical Park* merupakan bentuk dari pengembangan Taman Sonokridanggo yang saat ini keadaannya terbengkalai dengan melakukan Evaluasi Purna Huni.
2. *Boyolali Historical Park* konsep menghubungkan antara Taman Sonokridanggo, Bangunan Heritage, Sculpture Simpang Lima Bundaran, dan Sungai Kalongan dalam satu rekreasi.
3. Konsep *Serial Vision* dan Diorama yang menceritakan perkembangan Boyolali dari masa ke masa dibagi menjadi Periode Kerajaan, Periode Penjajahan Belanda, Periode penjajahan Jepang, Periode Kemerdekaan dan Periode Masa Kini yang dijadikan daya tarik dan identitas elemen landscape.
4. Penambahan Museum High-tech yang interactive menjadi bukti konsep perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, J. D., & Koppelman, L. E. (1989). *Standar Perencanaan Tapak*. Jakarta: Erlangga.
- Cullen, G. (1961). *The Concise Town Scape*. New York: Van Nostard.
- Etiningsih, E. (2016). *ungsi Taman sebagai Ruang Publik (Studi di Taman Merdeka Kota Metro)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Hidayat, M. (2012). Sejarah sebagai Peristiwa, Kisah dan Ilmu. *Sejarah LPMP Sulawesi Selatan*, 1-5.
- Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia dan ICOMOS. (2003). *Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia. Merayakan Keanekaragaman*, 1-4.
- Kabupaten Boyolali. (2017, Ferbruari 12). *Geografis Boyolali*. Diambil kembali dari Geografis Boyolali: <http://www.boyolali.go.id>
- Kabupaten Boyolali. (2017, Februari 13). *Sejarah Boyolali*. Diambil kembali dari Sejarah Boyolali: <http://www.Boyolali.go.id>
- Kementerian Pekerjaan Umum Direktorat Jenderal Penataan Ruang. (2013). *Panduan Pengembangan Kota Hijau di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pekerjaan Umum Direktorat JendePral Penataan Ruang.
- Mayasari, E. N. (2013). *Penataan Lanskap padaResort di Pulau Derawan sebagai Penunjang Phsycologycal cooling di Dalam Bangunan*. Malang: Universitas Brawijaya.

- Neuferst, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.05/PRT/M/2008. (2008). *Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan*. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.18/PRT/M/2010. (2010). *Pedoman Revitalisasi Kawasan*. 1-47.
- Pramono, E. (2016). *Lasem Heritage Center (Pendekatan pada Arsitektur Etnik Kontemporer)*. Surakarta: Uneversitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prata, D. A. (2014). *Aplikasi Pengukuran Ventilasi Alami. Widyaaiswara Muda Balai Pendidikan dan Pelatihan Tambang Bawah Tanah*, 2.
- Prawito, U. (2015). *Preservasi - Konservasi Bangunan Bersejarah dan Pengelolaan Kawasan Kota Lama. Simposium Nasional RAPI XIV*, A 13 - A 20.
- Sioh, D. M. (2012). *Permodelan Aliran Udara dalam Sumur : Diaplikasikan Untuk Ventilasi Pertambangan*. Kupang: Universitas Nusa Cendana.
- Sucipto, Y. A. (2016). *Overpass (Flyover) vs Underpass*. Surabaya: Testana Engineering, Inc.
- Tampubolon, A. H. (2007). *Studi Analisis Pengaruh Pembangunan Terowongan MRT Terhadap Lingkungan Sekitar Dengan Metode Elem Hingga*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Tim Peneliti Universitas Negeri Sebelas Maret. (2009). *Sejarah dan Hari Jadi Kabupaten Boyolali*. Boyolali: Watutelenan Bicycle Community.
- Tim Peneliti Universitas Negri Sebelas Maret. (2009). *Sejarah dan Hari Jadi Kabupaten Boyolali*. Boyolali: Watutelenan Bicycle Community.
- Umum, D. P. (1995). *Tata Cara Perencanaan Fasilitas Pejalan Kaki di Kawasan Perkotaan*. Jakarta: Direktorat Bina Teknik.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 11. (2010). *Cagar Budaya*. Jakarta.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 18. (2002). *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu*. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.10. (2009). *Kepariwisata*. 1-40.
- Yucel, G. F. (t.thn.). *Street Furniture Aminities: Designing the User-Oriented Urban Landscape. Advances in Landscape Architecture*, 624-644.